

EDITAL CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE

CHAMADA PARA AS INSCRIÇÕES DO CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE DO TECNOPARQ/UFV

O concurso de Mascotes é uma iniciativa do tecnoPARQ/UFV, com o objetivo de estimular a criatividade da comunidade de Viçosa, na concepção e criação de uma mascote que represente o tecnoPARQ em suas ações institucionais e com parceiros.

1. OBJETIVOS

- 1.1.** Este concurso tem por objetivo selecionar uma mascote original e inédito, que represente a marca do tecnoPARQ/UFV, seus valores e sua atuação como agente de fomento ao empreendedorismo e inovação.
- 1.2.** A mascote vencedora será utilizada em todas as formas de comunicação e identidade visual do tecnoPARQ, incluindo materiais digitais e impressos, eventos e campanhas institucionais, conforme definido pela Coordenação do tecnoPARQ.
- 1.3.** O concurso visa, ainda, fortalecer a conexão do tecnoPARQ com a comunidade de Viçosa, fomentando o engajamento com a cultura do empreendedorismo e inovação.
- 1.4.** A criação da mascote deverá considerar a identidade visual do tecnoPARQ, conforme definido no Anexo I deste edital.
- 1.5.** O tecnoPARQ, enquanto promotor da inovação, valoriza a propriedade intelectual e o direito de imagem, seguindo as disposições da Lei nº 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais).
- 1.6.** A mascote deverá ser original e inédita, não infringindo direitos de terceiros, sob pena de desclassificação.
- 1.7.** A mascote vencedora será premiada no XVI INOVAR – Seminário sobre Empreendedorismo, Inovação e Desenvolvimento – em sua edição a ser realizada em 2025.

2. DEFINIÇÕES

2.1. Para efeito deste edital adota-se as definições abaixo:

- 2.1.1.** O tecnoPARQ é um agente promotor da cultura do empreendedorismo e inovação, com o objetivo de desenvolver novos negócios de base tecnológica por meio da capacitação empresarial, transferência do conhecimento e criação de tecnologias. O tecnoPARQ é um agente intercessor entre instituições de ensino, empresas de

mercado e o poder público, focando na promoção do desenvolvimento socioeconômico regional de Viçosa - MG.

- 2.1.2.** Um Parque Tecnológico é um espaço planejado e desenvolvido para promover a inovação, a pesquisa e o desenvolvimento tecnológico, geralmente em parceria entre universidades, empresas e o governo. Ele oferece infraestrutura e serviços especializados para empresas de base tecnológica, startups e centros de pesquisa, fomentando a transferência de conhecimento e a criação de um ecossistema de inovação. O objetivo principal é impulsionar o desenvolvimento econômico e social por meio da tecnologia e do empreendedorismo.
- 2.1.3.** Um mascote é uma representação simbólica, geralmente um personagem animado, animal ou objeto, que é adotado por um grupo, marca, equipe ou evento para personificá-lo e criar uma identidade visual memorável. O mascote tem como objetivo gerar identificação, despertar emoções positivas, promover engajamento e fortalecer o senso de pertencimento ao grupo que ele representa. Ele é uma ferramenta de comunicação lúdica e eficaz.
- 2.1.4.** Empreendedorismo é a iniciativa de identificar oportunidades e criar algo novo, seja um negócio, produto ou serviço. Envolve assumir riscos, inovar e ter a capacidade de transformar ideias em realidade. É um processo dinâmico de aprendizado constante e adaptação.
- 2.1.5.** Inovação é o processo de introduzir algo novo, seja uma ideia, método, produto ou serviço, que gere valor ou melhore algo existente. Ela envolve criatividade, experimentação e a capacidade de transformar conceitos em soluções práticas e impactantes. A inovação pode ser incremental ou radical, mas sempre busca aperfeiçoar ou revolucionar o status quo.
- 2.1.6.** Tecnologia é o conjunto de conhecimentos, métodos e ferramentas que são utilizados para criar, modificar, usar e aprimorar produtos, processos ou serviços. Ela abrange tanto os aspectos físicos, como máquinas e equipamentos, quanto os aspectos intangíveis, como softwares e técnicas. A tecnologia é um motor de transformação social e econômica, impactando diversas áreas da vida humana.
- 2.1.7.** Uma empresa de base tecnológica (EBT) é aquela cujo negócio principal se fundamenta na aplicação de conhecimento científico e tecnológico para o desenvolvimento e comercialização de produtos, processos ou serviços inovadores. Geralmente, essas empresas investem significativamente em pesquisa e desenvolvimento (P&D), possuem uma forte equipe técnica e dependem de

tecnologia para obter vantagem competitiva no mercado. São caracterizadas pela alta capacidade de inovação e potencial de crescimento.

2.1.8. Propriedade intelectual (PI) é o conjunto de direitos legais que protegem as criações da mente humana, como invenções, obras literárias e artísticas, símbolos, nomes e imagens. Esses direitos conferem aos criadores o controle exclusivo sobre o uso e comercialização de suas criações por um determinado período, incentivando a inovação e o desenvolvimento. A PI abrange diversas áreas, incluindo patentes, direitos autorais, marcas e desenhos industriais, entre outros.

3. CANDIDATOS ELEGÍVEIS

3.1. Poderão se inscrever neste concurso pessoas físicas que atendam aos seguintes requisitos:

3.1.1. Ter idade igual ou superior a 14 anos;

3.1.2. Estar regularmente matriculado em instituição de ensino localizada em Viçosa (escola, colégio, instituto, faculdade, universidade, etc.), e apresentar comprovante de matrícula atualizado no ato da inscrição;

3.1.3. Ter concluído o ensino fundamental ou equivalente.

3.1.4. Possuir aptidão para utilizar softwares ou ferramentas de edição de imagens (Adobe PhotoShop, Corel DRAW, Canva e afins);

3.2. A participação é individual ou em equipe e destina-se estritamente a pessoas físicas.

3.3. A participação poderá ser individual ou em equipe, com limite de até 3 (três) integrantes.

3.4. Ao se inscrever, o participante se declara automaticamente ciente e de acordo com os termos deste edital.

3.5. Os participantes devem estar inscritos no Seminário de Inovação, Empreendedorismo e Desenvolvimento - XVI INOVAR.

4. PROPOSTAS ELEGÍVEIS

4.1. Serão consideradas elegíveis as propostas de mascote que atendam aos seguintes requisitos:

4.1.1. Dos participantes que estão elegíveis no item “**3.CANDIDATOS ELEGÍVEIS**”;

4.1.2. É proibido a utilização de imagens geradas por Inteligência Artificial;

4.1.3. É proibido a terceirização do processo criativo, bem como o design final;

4.1.4. Atender a identidade visual do tecnoPARQ, conforme o Anexo I;

4.1.5. Não apresentar qualquer ponto que seja contra os direitos humanos, como simbologias e insinuações criminosas;

- 4.1.6.** A mascote deverá ser original e inédita, não podendo infringir direitos de propriedade intelectual de terceiros. O participante deverá declarar que a obra é de sua autoria e que detém os direitos necessários para cedê-la ao tecnoPARQ;
- 4.1.7.** No desenho da mascote não deverá haver nenhuma referência do autor;
- 4.1.8.** Ao participar deste concurso, o candidato concorda em ceder de forma irrevogável e por prazo indeterminado, ao tecnoPARQ todos os direitos patrimoniais de propriedade intelectual sobre a mascote, incluindo direitos autorais, de uso, de reprodução e de adaptação, ficando o tecnoPARQ autorizado a registrar a mascote como marca e a utilizá-la da forma que melhor lhe convier.

5. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE DA MARCA VENCEDORA

- 5.1.** Todas as propostas submetidas terão sua propriedade intelectual cedida de pleno direito e por prazo indeterminado ao tecnoPARQ. Isso inclui todos os direitos patrimoniais, como uso, reprodução, distribuição, adaptação e modificação.
- 5.2.** Não caberá à instituição (tecnoPARQ/UFV) quaisquer ônus sobre o uso da mascote, como pagamentos de cachês, direitos autorais ou outros pagamentos/ressarcimentos. O participante vencedor renuncia expressamente a tais direitos.
- 5.3.** O tecnoPARQ terá o direito de registrar a mascote como marca junto ao INPI (Instituto Nacional da Propriedade Industrial) e poderá solicitar o registro de desenho industrial, se for o caso.
- 5.4.** O tecnoPARQ terá o direito de usar a mascote da forma que melhor lhe convier, incluindo em materiais promocionais, eventos, produtos e serviços.
- 5.5.** O tecnoPARQ terá o direito de fazer adaptações e modificações na mascote, visando a sua adequação ao conceito, imagem institucional e exigências técnicas.
- 5.6.** As propostas enviadas para o concurso não serão devolvidas e passarão a ser propriedade do tecnoPARQ, que delas poderá fazer uso como desejar.
- 5.7.** O tecnoPARQ se compromete a manter a confidencialidade das propostas até o anúncio oficial do resultado.

6. INSCRIÇÃO

- 6.1.** As inscrições para o concurso são gratuitas e deverão ser realizadas exclusivamente por meio do preenchimento do formulário eletrônico.
- 6.2.** Ao se inscrever, o participante/equipe declara estar ciente e de acordo com todos os termos deste edital, bem como com o cronograma estabelecido.

- 6.3.** O candidato/equipe selecionado deverá participar obrigatoriamente de todas as etapas e atividades previstas no cronograma do concurso (item 7 deste edital).
- 6.4.** No ato da inscrição, o participante/equipe deverá anexar, obrigatoriamente, os seguintes documentos:
- 6.4.1.** Declaração de autoria e cessão de direitos patrimoniais (Anexo II), assinada pelo(s) participante(s).

7. ETAPAS DO CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE

CRONOGRAMA GERAL	DATAS
Etapa 1 - Inscrição do projeto	até 31/03/2025
Etapa 2 - Visita Técnica ao tecnoPARQ	04/04/2025
Etapa 3 - Encerramento da inscrição	09/05/2025
Etapa 4 - Seleção dos Projetos	até 30/05/2025
Etapa 3 - Divulgação dos Resultados e Premiação	04/06/2025

- 7.1.** O cronograma do concurso de mascotes é definido pelas seguintes etapas:
- 7.2.** A Visita técnica ao tecnoPARQ é obrigatória e deve ser escolhida previamente no momento da inscrição.
- 7.2.1.** É necessário que ao menos um integrante da equipe participe da visita técnica.

8. SELEÇÃO DOS PROJETOS FINALISTAS

- 8.1.** A Comissão Avaliadora será composta por profissionais com expertise nas áreas de design, comunicação e empreendedorismo, e avaliará as propostas submetidas com base nos seguintes critérios:
- 8.1.1.** Criatividade: Capacidade de criar uma solução inovadora e original.
- 8.1.2.** Originalidade: Desvinculação de outras mascotes existentes, demonstrando uma abordagem única e autêntica.
- 8.1.3.** Comunicação: Capacidade de transmitir a ideia e os valores do tecnoPARQ de forma clara, eficaz e universal.
- 8.1.4.** Aplicabilidade: Versatilidade para ser utilizada em diferentes formatos, mídias e dimensões, mantendo a legibilidade e identificação visual.

- 8.1.5.** Atendimento aos formatos e especificações solicitados no Anexo I deste edital.
- 8.1.6.** Cumprimento de todos os requisitos deste edital.
- 8.2.** Para cada critério será atribuída uma nota de 1 a 10. As notas serão somadas e a mascote que obtiver a maior pontuação será declarada vencedora do concurso.
- 8.3.** Em caso de empate na pontuação final, a decisão será dada pelo projeto que obtiver a maior pontuação nos critérios de Criatividade e Originalidade, sucessivamente. Se o empate persistir, a mascote vencedora será definida por decisão da coordenação do tecnoPARQ.
- 8.4.** A decisão da Comissão Avaliadora será soberana e de caráter irrevogável, não cabendo recurso ou quaisquer manifestações legais contra o resultado proclamado.
- 8.5.** O(s) participante(s) da proposta vencedora receberá(ão) um certificado pela criação da mascote.

9. DIVULGAÇÃO DOS RESULTADOS E PREMIAÇÃO

- 9.1.** O resultado do concurso será divulgado durante a programação do XVI INOVAR, seguindo a data definida no cronograma (item 7 deste edital).
- 9.2.** O participante/equipe vencedora será notificado por e-mail e deverá assinar um contrato de cessão de direitos patrimoniais com o tecnoPARQ, em que serão especificados todos os termos da cessão, a fim de formalizar a transferência definitiva da propriedade intelectual sobre a mascote e sua marca. O modelo de contrato será disponibilizado no momento da notificação.
- 9.3.** O participante/equipe vencedora receberá, como prêmio, o valor de R\$ 500,00 (quinhentos reais) em dinheiro.
- 9.3.1.** O tecnoPARQ reserva-se o direito de rescindir a premiação e anular a cessão de direitos caso seja comprovado que a mascote não é original, que infringe direitos de terceiros ou que o participante/equipe não detinha os direitos necessários para cedê-la.
- 9.3.2.** O pagamento do prêmio será efetuado no prazo de 30 (trinta) dias corridos, após a assinatura do contrato de cessão de direitos patrimoniais e a apresentação da documentação completa exigida pelo tecnoPARQ.

10. DISPOSIÇÕES FINAIS

- 10.1.** O tecnoPARQ poderá cancelar o concurso de que trata este Edital a qualquer momento, em razão de caso fortuito ou de força maior e por ausência de inscrições, sem que isso implique em qualquer direito indenizatório a qualquer parte.

- 10.2.** Os membros da Comissão Avaliadora prestarão sua colaboração gratuitamente, não fazendo jus a qualquer honorário.
- 10.3.** A mascote vencedora será de propriedade do tecnoPARQ, da Universidade Federal de Viçosa, que poderá utilizá-la conforme a conveniência.
- 10.4.** A participação neste Concurso implica em total concordância do candidato/equipe com os termos deste Edital, bem como das decisões tomadas pelos membros da banca avaliadora e pela coordenação do tecnoPARQ.
- 10.5.** Não haverá devolução de propostas e nem exposição de propostas inscritas. Somente a proposta vencedora será divulgada.
- 10.6.** Fica eleito o Foro da Comarca de Viçosa-MG para quaisquer demandas judiciais decorrentes deste concurso.
- 10.7.** Dúvidas poderão ser encaminhadas para o e-mail empreendedorismo.tecnoparq@ufv.br.

Adriana Ferreira de Faria
Diretora Executiva – tecnoPARQ UFV

Viçosa/MG, 07 de fevereiro de 2025

Anexo I - Identidade Visual technoPARQ

Guia de identidade visual



Este guia apresenta os elementos da identidade da technoPARQ: logomarca, elementos básicos, estilo, ícone, cores que gostamos, fontes, entre outros.

Além disso, o guia dá exemplos de aplicação para orientar todos os envolvidos em sua gestão.

EM CASO DE DÚVIDAS, ENTRAR EM CONTATO COM O TIME DE MARCA DA EMPRESA

technoPARQ

O technoPARQ é um agente promotor da cultura da inovação, competitividade industrial, capacitação empresarial e transferência de conhecimento e tecnologia entre universidades, instituições de pesquisa e empresas, com o objetivo de promover a geração de riquezas para a comunidade e o desenvolvimento regional.

Montserrat Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Montserrat Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Calibri Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz



Monocromia Negativa

Monocromia Positiva



O logotipo é sempre verde

O logotipo não deve ser invertido

O logotipo não deve ter sombras

LOGO - UFV

A logo do technoPARQ é, sempre que possível, acompanhada pela logo da Universidade Federal de Viçosa - UFV.

A ordem das logos deve seguir a ordem de importância, ou seja, a logo da Universidade deve ser mantida à direita da logo do technoPARQ.



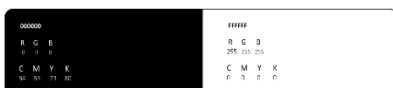
CORES QUE GOSTAMOS

O verde aparece como a cor representativa do technoPARQ, uma vez que esta cor está relacionada aos ideais de crescimento, vitalidade, abundância e natureza. E nesse sentido, dialoga com a imagem do parque e com seu campo de atuação mais expressivo: o agro.

O cinza foi escolhido como uma cor neutra, de apoio, para ser associada a outras cores, já que o parque possui uma diversidade de empresas e cada uma delas possui sua própria identidade visual. Além disso, o cinza é uma cor que credibilidade e equilíbrio.

O laranja foi escolhido por sua expressividade, uma cor vibrante, convidativo e amigável, fortemente associada a pessoas e à inovação.

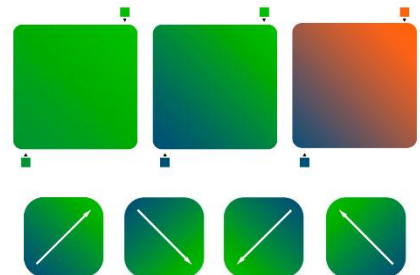
Já o azul foi selecionado por transmitir confiança, segurança e inteligência, portanto, representação ideal para as empresas.



DEGRADÊS

Temos 3 degradês que surgiram das cores primárias da technoPARQ. Cada degradê é formado por 2 cores.

O degradê pode ser utilizado em qualquer direção, desde que seja respeitando a angulação de 45°.



Anexo II - Declaração de Autoria e Cessão de Direitos Patrimoniais
EDITAL CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE

Eu, _____ (nome completo do participante/representante da equipe),
_____ (nacionalidade), _____ (estado civil),
_____ (profissão), portador(a) do RG nº _____, inscrito(a) no CPF sob o nº
_____, residente e domiciliado(a) na
_____ (endereço completo), na qualidade
de participante/representante da equipe _____, declaro, para os devidos
fins:

- 1) Que sou o(a) autor(a) da proposta de mascote apresentada para o Concurso de Criação da Mascote do tecnoPARQ/UFV, e que ela é original e inédita, não infringindo direitos autorais ou de propriedade intelectual de terceiros.
- 2) Que detenho todos os direitos necessários para cedê-la ao tecnoPARQ/UFV.
- 3) Que, nos termos do edital, cedo de forma irrevogável e por prazo indeterminado ao tecnoPARQ/UFV todos os direitos patrimoniais de propriedade intelectual sobre a mascote, incluindo, mas não se limitando a: direitos autorais, direitos de uso, de reprodução, de distribuição, de adaptação, de modificação e de comercialização.
- 4) Que concordo que o tecnoPARQ/UFV poderá utilizar a mascote da forma que melhor lhe convier, incluindo em materiais promocionais, eventos, produtos, serviços e outras aplicações digitais e impressas, e que também poderá registrar a mascote como marca junto ao INPI.
- 5) Que estou ciente de que não caberá à instituição tecnoPARQ/UFV quaisquer ônus sobre o uso da mascote, como pagamentos de cachês, direitos autorais ou outros pagamentos/ressarcimentos.
- 6) Que sou conhecedor das normas deste Edital e que concordo com todas as suas condições e termos.
- 7) A assinatura desta Declaração está sujeita às normas regimentares do EDITAL CONCURSO DE CRIAÇÃO DA MASCOTE.

Viçosa, _____ de _____ de 2025.

Assinatura do participante (assinatura GOV)